

PERANCANGAN *VIDEO COMPANY PROFILE* PT. DIAN PERMATA OMEGA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Muhamad Adam Pratama

E-mail : Adam.cacing31@gmail.com

Artyasto Jatisidi

E-mail : Artyasto.jatisidi@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

Company Profile can be interpreted as a media introduction to the company aimed at the audience who aims to inform, believe in, and persuade the audience to buy products or use the services of the company. PT. DIAN PERMATA OMEGA is a company engaged in the field of Entertainment and has several other divisions, but due to lack of promotional media, investors do not know about the company and several other divisions, so new promotional media are needed which will be in the form of company profile videos with motion graphic tectics, media video promotion was chosen because at the moment motion motion video is quite attractive to many people because it offers different things, besides that the presence of a video-based company profile will make the process of company introduction more time-saving, flexible, easy to remember and effective. It can be concluded that the Company Profile video was created with the aim to help the promotion process carried out by PT. DIAN PERMATA OMEGA.

Keywords : *Company Profile, motion graphic, promotional media*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin maju dan berkembang, bahkan saat ini beberapa perusahaan sudah memanfaatkan teknologi tersebut untuk mempromosikan atau mengiklankan sebuah perusahaan dengan media berupa gambar, video, website dan lain – lain. sarana tersebut nantinya berguna sebagai *company profile* yang digunakan untuk mempromosikan perusahaan. *Video company profile* sangat strategis untuk mewakili citra dan nama baik dari suatu perusahaan. Selain dapat meningkatkan citra perusahaan, *video company profile* juga menjadi alat promosi yang efektif dan terjangkau.¹

PT. Dian Permata Omega merupakan perusahaan entertainment yang didalamnya

mempunyai beberapa macam divisi seperti *Event Organizer, Wedding Organizer, dan Production*. Hal ini menjadikan para pelanggan membutuhkan waktu yang lama untuk membaca dan memahami informasi – informasi tentang perusahaan tersebut. Oleh karena itu sebagai perusahaan yang bergerak dalam industri kreatif, fleksibelitas dalam menyampaikan informasi diperlukan agar PT. Dian Permata Omega mampu bersaing dengan perusahaan lainnya. Dari situlah akhirnya pencipta memutuskan untuk merancang sebuah *video company profile* PT. Dian Permata Omega yang nantinya mampu menampilkan sebuah infografis dengan teknik *motion graphics*

Dengan adanya informasi yang berupa gambar dapat membentuk sebuah visualisasi

¹ <https://www.iframe multimedia.com/kenapa-harus-punya-video-company-profile> (diakses pada Senin, 13 April 2020 Pukul WIB 12.00)

data yang kemudian data tersebut berguna untuk menyampaikan informasi kompleks agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Dengan adanya teknik *motion graphics* yang digunakan menjadikan *company profile* perusahaan PT. Dian Permata Omega akan berbentuk sebuah video dan itu akan menambah ketertarikan calon klien dan calon investor untuk mengetahui tentang perusahaan, selain itu juga penggunaan *video motion graphics* ini akan sangat berguna untuk mempersingkat waktu presentasi dan juga transaksi.

Company profile sangatlah penting untuk mempromosikan suatu perusahaan, calon pelanggan atau klien juga dapat menilai baik atau buruknya perusahaan melalui *company profile* yang di publikasikan secara umum. Selain itu dengan adanya *Company Profile* berupa *video* pastinya akan memudahkan perusahaan untuk dikenal dan dipercaya oleh para klien. Dalam bukunya Suyanto juga menjelaskan bahwa *Company profile* perusahaan dapat mengetahui keunggulan dari perusahaan tersebut.²

Oleh karena itu, nantinya *video company profile* ini berisi beberapa hal tentang perusahaan yang nantinya akan berguna sebagai media promosi perusahaan PT. Dian Permata Omega dan perusahaan tersebut mampu bersaing dengan perusahaan sejenisnya yang bergerak di bidang Entertainment.

TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa media yang paling tepat untuk mempromosikan perusahaan saat ini adalah dengan adanya *video company profile* yang disajikan secara singkat dan jelas, hal ini akan memudahkan klien untuk memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan perusahaan, mulai dari sejarah, visi – misi hingga

divisi perusahaan akan dijelaskan didalamnya. *Video company profile* ini nantinya juga akan berguna untuk disajikan di sosial media karena saat ini masyarakat pada umumnya sudah memiliki sosial media sehingga dapat memudahkan klien untuk mengaksesnya.

KERANGKA TEORITIS

Komunikasi Visual

Visual communication (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui istilah-istilah visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (juxtaposition).³

Jadi, komunikasi visual adalah proses dimana kita dapat menerima informasi berupa gambar, lambang, atau simbol melalui media yang dapat menampilkan bentuk visual sehingga objek tersebut dapat dilihat oleh indera penglihatan yaitu mata.

Company Profile

Company profile atau profil perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui buku atau media lain.⁴ *Company profile* juga berfungsi untuk memberikan informasi, sebagai media komunikasi, menghemat waktu transaksi dan juga untuk membangun identitas dan citra korporat.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya *Company Profile* semua akan menjadi lebih mudah, cepat, dan juga efisien terlebih ketika pihak perusahaan ingin mempresentasikan tentang perusahaannya kepada konsumen dan investor.

² M. Suyanto, 2003 Multimedia Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Yogyakarta : C. V. Andi Offset, hal. 99.

³ Ana Yuliantanti, *Berkerja Sebagai Desainer Grafis*, Erlangga, Jakarta, 2008, hlm. 10.

⁴ Agustrijanto, "Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan", PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001, hlm. 133.

Branding

Brand adalah ide, kata, desain grafis dan suara/bunyi yang mensymbolisasikan produk, jasa, dan perusahaan yang memproduksi produk dan jasa tersebut.⁵

Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa Branding merupakan kumpulan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh jasa atau perusahaan dalam rangka untuk membangun dan membesarkan brand. Bagi perusahaan PT. Dian Permata Omega proses branding sangat berguna untuk memperkenalkan perusahaan tersebut kepada khalayak.

Motion Graphic

Motion graphic ini sendiri merupakan dari proses perpaduan desain, pembuatan film, perpaduan suara, desain musik, dan animasi yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan komunikasi, memberikan edukasi kepada penonton, meningkatkan nilai dari suatu merek, atau dapat pula hanya sebagai pengalaman visual dalam bentuk *entertainment*.⁶

Prinsip - Prinsip Dasar Animasi

1. *Squash and Stretch*
2. *Anticipation*
3. *Follow Through and Overlapping Action*
4. *Arcs*
5. *Ease-In and Ease-Out*
6. *Timing and Spacing*
7. *Secondary Action*
8. *Exaggeration*
9. *Staging*
10. *Straight Ahead Action And Pose To Pose*
11. *Solid Drawing / Solid Fabling*

⁵ Janita Dewi, "Perspektif Baru Dalam Strategi Branding, Bisnis Dan Karir", Amara Books, Jakarta, 2005, hlm. 15.

⁶ Steven Curran, *Motion Graphics : Graphics Design for Broadcast and Film*. Rockport, Amerika, 2000

⁷ Frank Thomas dan Ollie Jhonston, *The Illusion of Life: Disney Animation*. 1981

12. Appeal.⁷

Key

Key dalam implementasinya adalah terdapat dua gambar yang berbeda, yaitu gambar muka seseorang dengan jalan di bagian awal (key 1), yaitu terlihat kaki kanan melangkah ke depan dengan kaki kiri di bagian belakang. Gambar key kedua (key 2) adalah gambar orang yang melangkah tetapi kaki kirinya sudah menekuk ke belakang, dan ketiga (key 3) gambaran seseorang yang pada tahap akhir orang melangkah dengan kaki kiri yang paling depan, sedangkan kaki kanan sekarang sudah ada di posisi bagian belakang.⁸

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa key merupakan titik tumpu untuk setiap pergerakan yang dilakukan agar sebuah gambar tersebut dapat dianimasikan.

Ilustrasi

ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menielaskan makna Yang terkandung didalam pesan tersembunyi.⁹

Unsur – Unsur Pada Desain

Sebelum mulai membuat sebuah karya, tentunya kita harus mengetahui beberapa unsur dasar dalam membuat sebuah desain. Unsur-unsur komunikasi visual terdiri dari:

A. Garis (*Line*)

garis dalam karya ini berperan sebagai sumbu atau poros dimana pergerakan yang akan terjadi dalam karya ini diatur sesuai garis yang telah dibuat.

⁸ Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 34

⁹ <https://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> (diakses pada Selasa, 7 april 2020 Pukul WIB 11.45)

- B. Bentuk (Shape)
bentuk dalam karya ini nantinya akan berfungsi sebagai gambar yang dapat menciptakan pergerakan, sehingga memberikan arahan pada mata untuk melihat bentuk yang terdapat pada karya ini.
- C. Tekstur (*Texture*)
tekstur dalam karya ini nantinya berfungsi sebagai penguat karakter sebuah bidang yang akan di padukan melalui garis dan bentuk.
- D. Kontras
dalam karya ini penggunaan kontras akan sangat penting agar para audien yang melihat menjadi tau dan fokus pada bagian mana yang harus di lihat terlebih dahulu.
- E. Warna
warna yang akan digunakan dalam karya ini nantinya akan bergantung dengan warna yang sudah dimiliki perusahaan, sehingga akan memberikan identitas dan menambah citra perusahaan.
- F. Ukuran (*size*)
*pencipta akan menjadikan ukuran sebagai arahan untuk mata, karena mata kita dominan akan melihat ukuran yang lebih besar terlebih dahulu kemudian yang kecil.*¹⁰

Prinsip Desain

- A. Keseimbangan
keseimbangan sangat penting dalam proses pembuatan karya ini karena jika adanya keseimbangan hasil yang didapatkan menjadi lebih mudah untuk dimengerti dan lebih menarik untuk dilihat.
- B. Irama
dalam karya ini nantinya irama sangat penting agar audien lebih mudah

mengenali dan mengingat apa saja yang telah di tampilkan.

- C. Penekanan
penekanan dalam karya ini akan sangat berguna karena hasil video yang ditampilkan akan lebih mudah dan kemudian kita akan mengetahui objek mana yang lebih dominan untuk dilihat pertama kali.
- D. Kesatuan
dengan adanya kesatuan maka akan tercipta komunikasi yang lebih mudah untuk dimengerti, selain itu kesatuan yang akan ditampilkan akan memadukan beberapa prinsip desain yang lainnya, seperti keseimbangan, irama dan penekanan. Maka dari itu pencipta akan menjadikan bentuk, tipografi, warna dan sebagainya menjadi lebih informatif dan komunikatif.¹¹

Media Promosi

Media promosi adalah sarana mengkomunikasikan suatu produk, jasa, brand atau perusahaan dan lainnya agar dapat dikenal masyarakat lebih luas.

METODE PENCIPTAAN

Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data perancang mengumpulkan data untuk membuat video motion graphic ini dengan cara :

1. Observasi
Dari hasil observasi tersebut pencipta mendapatkan gambaran tentang keseharian dan kebiasaan perusahaan, seperti waktu operasional dan hari penting perusahaan yang nantinya akan menjadi acuan dalam proses pembuatan karya.

¹⁰ Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia, 2014, hlm. 32-40

¹¹ <https://mello.id/prinsip-prinsip-desain-grafis/> (diakses pada Selasa, 11 November 2019 Pukul WIB 11.32)

2. Wawancara

Dari kesimpulan wawancara tersebut pencipta mendapatkan informasi tentang sejarah perusahaan, visi – misi perusahaan, divisi – divisi perusahaan, serta mendapatkan alasan yang tepat kenapa harus membuat company profile berupa video untuk perusahaan tersebut

3. Studi Pustaka

setelah melakukan observasi dan wawancara pencipta juga mengumpulkan data – data yang bersumber dari buku – buku dan juga dari hasil metode ilmiah sebelumnya.

Konsep Kreatif

Konsep Kreatif merupakan sebuah konsep yang membahas tentang rencana apa saja yang akan pencipta buat dan konsep tersebut nantinya akan diaplikasikan dalam sebuah karya. Nantinya video company profile ini akan menggabungkan video kegiatan perusahaan dengan ilustrasi flat design yang juga akan di isi dengan efek suara dan backsound.

Konsep Teknis

Konsep teknis merupakan konsep yang memaparkan mengenai bagaimana pencipta mengeksekusi semua rencana yang telah dibuat, hal tersebut berisi tentang proses produksi dan software apa saja yang akan digunakan oleh pencipta, pada hal ini pencipta menggunakan adobe illustrator dan adobe after effect untuk membantu proses pembuatan karya ini secara teknis.

Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap awal sebelum proses pembuatan sebuah karya. Pada tahap ini pencipta mulai menentukan tema karya, menentukan konsep kreatif dan konsep teknis, membuat storyboard, dan mengumpulkan data untuk merancang motion graphic.

Produksi

Pada tahap produksi pencipta mulai masuk ke tahap digital yang antara lain,

1. Membuat sketsa dasar sesuai scene yang telah ditentukan pada storyboard.
2. Observasi dan mengumpulkan data yang sesuai dengan tema karya.
3. Proses editing gambar dan pembuatan aset – aset ilustrasi menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.
4. Selanjutnya dilanjutkan ke proses pembuatan animasi motion graphic menggunakan Adobe After effect, pada proses ini pencipta menggabungkan aset ilustrasi, gambar, sound effect, dan backsound.

Pasca Produksi

Ditahap ini pencipta melakukan pengecekan ulang hasil tracing, pergerakan animasi dan keseluruhan hasil produksi. Apabila seluruh hasil pengecekan sudah tidak ada kesalahan maka hasil akan di export atau render dengan format (.mp4) dan kemudian menyerahkan hasil karya tersebut kepada owner perusahaan PT. Dian Permata Omega, agar karya tersebut dapat di publikasikan sebagaimana mestinya.

PEMBAHASAN

Dalam hal ini pencipta akan memberikan pembahasan yang berkaitan dengan karya yang telah selesai diciptakan. Berikut pembahasan dari *video company profile* PT. Dian Permata Omega yang dikemas dengan teknik *motion graphic*.

Deskripsi

Video Company profile yang pencipta buat menggunakan teknik motion graphic karena saat ini diminati oleh bebrbagai kalangan karena sifatnya yang informatif dan tentunya dengan menjelaskan secara detail tentang perusahaan seperti sejarah, visi – misi dan divisi akan membuat para audience lebih tertarik. *Video*

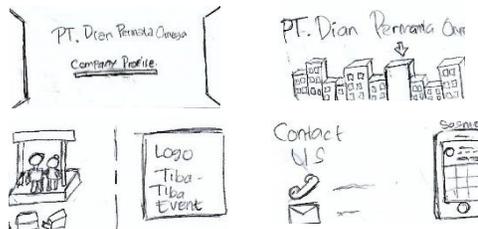
company profile ini berdurasi 220 detik dan menggunakan animasi 2 dimensi, selain ini dalam video *company profile* ini terdapat ilustrasi pendukung serta *sfx* dan *background* sehingga para calon klien dan *investor* tidak bosan ketika menonton.

Treatment

No	Cerita	Visual
1	<i>Opening</i>	Memunculkan judul atau logo perusahaan PT. Dian Permata Omega
2	Menjelaskan Identitas Perusahaan	Menjelaskan sejarah, visi – misi dan lokasi perusahaan
3	Menjelaskan pelayanan	Pelayanan apa saja yang di berikan perusahaan
4	Menampilkan Divisi – Divisi	Menampilkan Divisi EO, WO, Entertainment, dan Production
5	Menjelaskan <i>team</i> dan <i>experience</i>	Menampilkan anggota perusahaan, serta menampilkan pengalaman yang telah diperoleh.
6	<i>Contact</i>	Menampilkan informasi seperti nomor telephone perusahaan, email, serta media sosial perusahaan
7	<i>Closing</i>	Menampilkan logo perusahaan PT. Dian Permata Omega

Storyboard

Berikut merupakan beberapa storyboard yang telah pencipta buat,



Gambar 1. Storyboard Video Company Profile

Ilustrasi Gambar

Pencipta membuat ilustrasi dengan gaya flat design dan ditambah sedikit gaya isometric 2D, karena hal tersebut akan terlihat minimalis sehingga mudah dimengerti dan lebih menarik ketika dilihat calon klien dan calon investor.



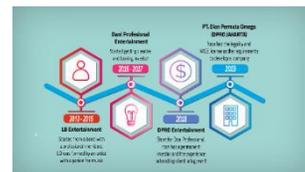
Gambar 2. Ilustrasi Gambar

Hasil Rendering

Setelah proses produksi langkah terakhir adalah tahap *rendering* hingga akhirnya hasil karya tersebut di review oleh Owner PT. Dian Permata Omega. berikut beberapa *scene* dari hasil karya yang telah pencipta buat,



Gambar 3. Opening Video Company Profile



Gambar 4. Sejarah Perusahaan



Gambar 5. Divisi PT. Dian Permata Omega



Gambar 6. Contact PT. Dian Permata Omega

SIMPULAN

Dalam proses penciptaan karya ini pencipta harus mendapatkan sumber data yang benar – benar valid dan tidak sembarang. karena sebagai desainer kita harus bertanggung jawabkan hasil karya yang telah kita buat. Adanya pengumpulan data melalui observasi dan tambahan client brief menjadikan karya tersebut nantinya akan lebih terstruktur dan tidak melenceng dari segmentasi yang dituju. Diharapkan karya ini dapat menjadi media promosi baru bagi perusahaan untuk meningkatkan jumlah pendapatan yang di peroleh .

Rekomendasi dan Saran

Hasil review yang di berikan oleh owner PT. Dian Permata Omega adalah berupa respon positif dan respon negatif, respon negatif tersebut antara lain adalah terdapat kata atau kalimat yang kurang tepat sehingga perlu adanya perbaikan, selanjutnya ada aset atau ilustrasi yang kurang sesuai dengan yang diharapkan oleh klien sehingga ilustrasi tersebut kemudian diubah dan disesuaikan seperti keinginan klien, dan respon negatif lainnya adalah adanya pergerakan yang sedikit berlebihan dan terlalu lama sehingga klien memberikan arahan untuk memperbaiki pergerakan tersebut.

Dari hasil review yang diberikan oleh klien diatas pencipta akhirnya memberikan rekomendasi dan saran untuk calon pencipta karya selanjutnya, antara lain :

1. Temukan ide dan konsep serta referensi – referensi yang akan dibuat sebelum tahap sketsa maupun eksekusi dalam digitalisasi.
2. kenali target audience dengan baik dan benar agar nantinya karya yang dihasilkan sesuai dan tepat sasaran.
3. buatlah storyboard yang sangat jelas
4. Kemudian masuk ketahap digitalisasi tetapi alangkah baiknya konsultasi kepada dosen pembimbing dan bertanya kepada klien apakah tema dari video company profile tersebut sudah

sesuai dengan tema perusahaan atau belum.

Dampak Langsung

perusahaan tersebut memiliki media promosi baru berupa video company profile yang menarik dan berbeda dari sebelumnya, sehingga para target audience mudah untuk mengakses situasi saat ini.

Dampak Tidak Langsung

Bagi perusahaan diharapkan media baru yang digunakan untuk promosi ini dapat meningkatkan penjualan jasa perusahaan dan juga menarik perhatian para calon klien dan investor. Dan bagi mahasiswa karya video company profile tersebut mampu menjadi bahan referensi mahasiswa lainnya ketika hendak membuat penciptaan karya yang serupa, bahkan bisa lebih baik lagi

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agustrijanto. 2001. Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, Lia. dan Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Curran, Steven. 2000. , Motion Graphics : Graphics Design for Broadcast and Film. Amerika : Rockport.
- Dewi, Janita. 2005. Perspektif Baru Dalam Strategi Branding, Bisnis, Dan Karir. Jakarta : Amara Books.
- Ruslan, Arief. 2005. Animasi Perkembangan Dan Konsepnya. Bogor : Ghalia Indonesia.

Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Yogyakarta : C. V. Andi Offset.

Thomas, Frank dan Ollie Jhonston. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. Newyork : Walt. Disney Production.

Yuliantanti, Ana. 2008. Berkerja Sebagai Desainer Grafis. Jakarta : Erlangga

Website

Iframe Multimedia. 2013. "Kenapa harus Punya Video Company Profile?". <https://www.iframemultimedia.com/kenapa-harus-punya-video-company-profile>. diakses, pada Senin, 13 April 2020 Pukul WIB 12.00.

Mello. 2019. "Prinsip-Prinsip Desain Grafis serta Penerapannya". <https://mello.id/prinsip-prinsip-desain-grafis/> diakses pada Selasa, 11 November 2019 Pukul WIB 11.32.

Wojirsch. 1995. "Pengertian Ilustrasi". <https://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>, diakses pada Selasa, 7 april 2020 Pukul WIB 11.4